Оборотень

Престиж-класс

Одинокий бедняк поздно ночью бесцельно бродит возле богатого двора. Вдруг, в один из моментов, он упал на пол, рыдая навзрыд. Несколько богато одетых мальчиков громко смеются, показывая на него пальцами. Они бросают в него камни, думая, что он один из тех бродяг, которые не имеют право даже дышать в их присутствии. Но пока они с упоением издевались над беднягой начало происходить что-то странное. Его глаза изменились первыми, белая радужка потемнела и стала стремительно заполняться черным цветом. Руки значительно удлинились, на концах фаланг выросли огромные клинковидные когти, а большой палец загнулся к кисти и образовал широкий и острый коготь. Человеческий череп начал дефомироваться, формируя вытянутую морду, а сквозь десны начали прорываться новые, острые зубы. Послышался отчетливый хруст перестраивающихся костей. Костный мозг устремился в кровоток, поскольку ребра и череп распались на фрагменты и удлинились. Прямо на глазах через кожу начал прорастать толстый, жесткий мех. Все его скудные одежды с треском разошлись по швам, опадая на каменную мостовую. Теперь уже монстр недобро уставился на преследующих его задир.

Один полуэльф проснулся очень рано в это утро. Он лежит на деревянном полу, полностью покрытый кровью. Когда он наконец пришел в сознание, то вспомнил, что оказался свидетелем резни: в гостинице, что он посетил накануне была полная разруха: столы перевернуты, стулья разнесены в хлам, осколки стекла и щепки дерева покрыли весь пол. Не было слышно не единого звука. Спустя пару мгновений он смог различить в ореоле тусклого света мертвые тела. Проходя мимо стойки регистрации, полуэльф заметил своё отражение в осколке зеркала: всё его лицо было в крови, но больше всего её было вокруг его рта.

Маленькая девочка осторожно выглянула из окна своей спальни, когда заметила, что-то необычное: не очень-то и далеко, на холме, кто-то, может быть эльф, бежал в одних лох-

мотьях вместе с группой воющих зверей. Девочка вскрикнула и побежала в спальню своих родителей, когда два светящихся в темноте глаза скользнули по ней взглядом. Вскорее вся деревня проснулась, зажигая факела и освещая улицы. Всё больше и больше угольков проявлялось во тьме, пока толпа приближалась к холму. Свет факелов отражался от глаз, притаившихся во тьме, усливая их свечение в сотни раз. Тем не менее никто теперь не сможет рассказать об этих глазах, по крайней мере уж точно не об этой ночи. Оборотень - это существо разрываемое между двумя мирами: он как монстр и человек, природа и цивилизация, рациональное мышление и необузданная дикость, но только в одном флаконе.

Зверь внутри

Человека, больного ликантропией, постоянно одолевают сомнения насчет своих собственных побуждений и инстинктов. В человеческой форме оборотень чувствует давление своей волчьей сущности, даже если пытается влиться в обычное общество. Ликантроп постоянно чувствует войну эмоций в собственном сердце, но как только луна вырастает полностью, то влияние совести, религии, личной сдержанности ощущается всё меньше и меньше. Оборотень в своей дикой форме становится существом невиданной дикости и силы. Их тела превосходно приспособлены для убийства, со своими челюстями, способными щёлкать кости как орехи, когтями, достаточно острыми, чтобы разрывать внутренности, превосходящих его по размерам, противников. Его разум постоянно взрывается от бьющих инстинктов и адреналина, обостряющих его сверхестественные возможности. Они могут ходить на двух лапах, чтобы использовать руки, а могут опускаться на все конечности, для большей скорости. Оборотни могут поделится на тех, кто принял свою новую природу и тех, кто считает это проклятием. Первые проводят свою жизнь в дикой природе, бегая бок о бок со своими компаньёнами. Вторые пытаются остаться жить в цивилизации, борятся сами с собой каждый месяц, передвигаются от поселения к поселению, когда чувствуют что близки к разоблачению, оставляя за собой кровавый след из трупов.

Стаи и одиночки

Оборотни очень часто охотятся в одиночку, преследуют и убивают людей, как особые монстры в городском сеттинге. Но некоторые оборотни создают группы, которые в дикой природе называются стаями. Популяция стай зависит от фаз луны, когда она убывает, то многие ликантропы покидают свои стаи, соответственно при наращивании оной они возвращаются в них. Некоторых оборотней просто притягивает обратно в стаю, так что, когда они теряют свой человеческий облик, то почти сразу же возвращаются к дикому образу жизни. Никто на самом деле не знает настоящую причину появления ликантропии, маги и клирики считают, что это проклятие, которое смешивает человеческую духовную сущность с дикой и необузданной энергией, которую и символизирует волк. У ликантропа может быть две души или одна, но разделенная. Эти два внутренних начала постоянно борятся за право контролировать подвластное тело. Когда дикая волчья суть

одерживает верх, то тогда ликантроп меняет форму. Это может обьяснить, почему оборотни так часто охотятся на гуманоидов; волчья суть желает уничтожить свою человеческую сторону и одержать верх над человечностью, ради этого чиня жистокую расправу над людьми.

Зов и Охота

Проклятие ликантропии настигает укушенную жертву в течении следующей ночи, реже последующих. Несколько оборотней воют в ночи, приветствуя и взывая к новорожденному оборотню. Вскорее кто-нибудь обнаруживает себя глубоко в глуши, под серебрянной луной, окруженным горящими в ночи глазами. Призванный зараженный начинает проявлять волчьи повадки, а когда он вонзает острые зубы в свежую плоть, то проклятие начинает прогрессировать, вконце концов заставляя уже оборотня обратиться в первый раз. Оборотни вместе прорываются сквозь лес и за ночь убивают множество, подвернувшихся под лапу, гуманоидов. Завершают свою охоту они леденящим душу воем, пронизывающим до костей. Позже, новый ликантроп обычно полуобнаженным возвращается в цивилизацию, его едва можно узнать из-за крови и кусочков внутренностей, что покрывают его тело, из-за налипившихся комов грязи и растений, терзаемого чувством страха и стыда за свои ночные похождения. После обратного превращения в человека у некоторых оборотней могут остаться частичные воспоминания о времени, проведенном в животной форме, но они четко сознают последствия своих разрушительных действий.

Предпосылки

Для того чтобы начать свой путь оборотня вы должны соответствовать ряду требований, помимо тех, что описанны в вашем классе для мультиклассинга.

- **Телосложение 14.** Чтобы принять ликантропию нужен определенный запас жизненных сил и возможностей, так как трансформация весьма болезненный процесс.
- **Должен быть живой рассой.** Ваш персонаж не должен быть нежитью или иметь черту Живой Конструкт.
- **Уровень персонажа 5й.** Только сильные духом и телом могут пережить это проклятие и могут продолжить жить с этим бременем. У вас должно быть 5 уровней персонажа перед тем как вы сможете брать уровни этого престиж класса.

Оборотень

Уровень	Особенности
1й	Ликантропия, Животная форма, Мутация, Физиология оборотней
2й	Первобытный инстинкт, Ярость ранений
3й	Дикое доминирование
4й	Животное мышление, Черта ликантропа
5й	Созыв стаи

• **Дикий апофеоз.** Ваш персонаж должен быть укушен другим оборотнем, должен провести кровавый ритуал или где-то внутри него должно проснуться давно спящее проклятие, выпить дождевой воды из следа волка, поспать в пятницу под полной луной. Что угодно, что соотвествует вашему сеттингу.

Особенности класса

Как оборотень вы получаете сопутствующие особенности.

Хиты

Кубики хитов: 1к12 за каждый уровень оборотня
Кубики хитов на последующих уровнях: 1к12 (или 7) + ваш модификатор Телосложения.

Профилированность

Спасброски: Нет
Навыки: Проверка Внимательности, которое основывается на запахе и зрении. Вы так же можете узнать есть ли поблизости ещё оборотни успешной проверкой Внимательности Сл 10.

Снаряжение

Престиж класс оборотня не получает никакого особого снаряжения.

Ликантропия

На 1-ом уровне ваша трансформация в оборотня дает вам силы и присущие слабые места, которые активны во время превращения.

Вы получаете сопутствующие преимущества:

• *Жёсткая кожа*. У вас есть сопротивление к дробящим, колющим и рубящему урону от не магического и не посеребрённого оружия (в Животной форме).
• *Иммунитет к болезням*. У вас есть иммунитет к болезням.
• *Глаза ночи*. У вас появляется темновидение на 60 футов, если у вас уже оно было, то дистанция увеличивается на 60 футов.
• *Спонтанное исцеление*. Каждый раз как вы отдыхаете и бросаете кубики хитов, вы можете добавить к каждому броску ваш модификатор Ловкости.

Вы получаете сопутствующие недостатки:

• *Уязвимость к серебру*. Вы уязвимы к любому урону нанесенным серебрянным оружием.

• *Уязвимость к соли* (по усмотрению ГМ'а). Оборотень не может пересечь линию просыпанной соли. Если бросить горстью соли в оборотня, когда он в Животной форме, то это считается как импровизированное оружие с уроном 1к4.

• *Отсутствие самоконтроля*. Ваша звериная часть отразилась на вашем характере: вы менее терпеливы, более волевые, почти перестали подавлять свои чувства. Сильная злость, ненависть, в рискованных ситуациях, когда персонажу нужно вспомнить нечто очень важное для него, испытываемые эмоции могут вызвать непроизвольную трансформацию.

• *Запах вольчего аконита*. Оборотни не могут терпеть этот запах. Каждый раз когда вы в животной форме, вы должны останавливаться минимум в 30 футах от источника.

• *Лунное проклятие*. Ваше проклятие тесно связанно с луной. Каждый месяц когда луна становиться полной вашу душу наполняет невосполнимый голод к человеческой плоти.

Как вылечить ликантропию

Иногда проклятие можно получить гораздо более изящным способом нежели укус. Более того, если персонаж осознанно принял ликантропию, то симптомы могут не проявляться до первой полной луны. Если вы и ваш ГМ хотите, то во время первого непроизвольного превращения в Животную форму персонаж может забыть свою личность и временно стать НПС. Это продлиться до следующего рассвета. Персонаж ничего не помнит о проведенной ночи, если не преуспеет в броски Мудрости Сл 15. Согласно игровому сеттингу оборотень может быть проклят или зачарован. Если вы рассматриваете ликантропию как колдовство, то одним из лучших способов избавления от него это растение Белладонна, ещё известная как аконит. Зараженный персонаж может съесть веточку беладонны в течении часа после заражения и, если он преуспевает в броске Телосложение Сл 20, то может избавиться от чар. Сделать бросок можно только один раз, не зависимо от того сколько персонаж съел беладонны. Однако, свежий или нет, аконит ядовитый. Персонаж должен преуспеть в проверке Телосложения Сл 12 или получит 3к6 токсического урона. Более того, растения настолько ядовиты, что могут причинить серьезный вред не только человеку, но и оборотню, поэтому нужно обращаться с ними крайне осторожно. Если вы считаете ликантропию как проклятие, то способы от его избавления зависят только от вашего сеттинга и фантазии.

Животная форма

С 1-го уровня проклятия вы можете превратиться в оборотня. Ваш размер тела меняется на средний. Вы можете оставаться в Животной форме так долго как захотите, но есть несколько условий для продолжительного превращения. Для того чтобы сменить форму на волчью вам нужно потратить действие в свой ход, в то время, чтобы вернуться обратно в форму человека, вы можете потратить бонусное действие в свой ход. Когда вы возвращаетесь в форму гуманоида, то получаете 1 уровень усталости+1 за каждые 4 часа проведенные в Животной форме; когда вы превращаетесь в оборотня, то теряете все уровни истощения, но вы получите их обратно, плюс истощение выше, когда смените форму на человеческую. Вы автоматически возвращаетесь к человеческой форме, когда падаете без сознания, ваши хиты опускаются до 0 или вы умираете. Пока вы оборотень на вас действуют следующие правила:

• Вы сохраняете свою личность, очки Интелекта, Мудрости и Харизмы. Вы так же сохраняете все ваши умения и спасброски. Все бонусы и особенности своего класса, рассы или любого другого источника.

• Вы не можете ни колдовать, ни поддерживать ментальной концетрации, так как ваше умение общения с гуманоидами ограниченно. Тем не менее, вы можете общаться простыми мыслями и образами с другими оборотнями и волками. Вы можете только лаять и выть, никакой осмысленной речи.

• Вы можете выбрать, упадет ли ваше снаряжение на землю рядом с вами, или останется на вас, если это возможно. Износ снаряжения работает как обычно. ГМ может решить, что ваше снаряжение совершенно не практично для вашей новой формы, основываясь на размере и строении тела. Снаряжение не менятся вместе с вами, так что всё, что посчитается неподходящим, должно опасть на землю.

• Ваша базовая скорость теперь 45 футов.

• В волчьей форме вы можете действовать как обычно, хотя проклятие навязывает вам страсть к свежей плоти. Эта цель приоритетнее всех остальных. После насыщения вы себя полностью контролируете в течении 3 часов. Вы должны настигнуть хотя-бы одну жертву каждые 3 часа.

Мутация

С 1-го уровня проклятия вы можете попытаться пересилить зверя внутри себя, если сейчас ночь и луна не новая (убывает). Однако, теперь вы не можете вернуться в форму человека без каких-либо усилий. Каждый раз когда вы превращаетесь в волка, вам нужно хорошенько постараться, что бы вернуть себе контроль. В зависимости от фазы луны вы должны преуспеть в спасброске Мудрости, для контроля превращения (Подробнее о Сл ниже). У вас есть только одна попытка взять контроль над Животной формой. Если вы провалили бросок, то остаетесь в текущей форме до следующего утра.

мя превращения, то броня спадает с вас. Она может быть повреждена или непригодна после этого, на усмотрение ГМ'а. Если ваш класс уже дает вам Защиту без доспехов, то вы получаете +2 КДдополнительно, когда вы в Животной форме. Вы считаетесь опытным в обращении с вашим естественным оружием (когти и клыки), когда находитесь в Животной форме. В табличке ниже приведён урон. Броски атаки и урона вашим естественным оружием основываются на силе. В Животной форме вы можете получить бонус к характеристиками и другие естественные бонусы. Это увеличение повышается с вашим общим уровнем.

СЛ Добровольной Смены Формы

Попытка	Сл
Вернуться в гуман. форму (полная луна)	30
Вернуться в гуман. форму (не полная луна)	20
Войти в Живот. форму (полумесяц)	10
Войти в Живот. Форму (квартал/почти полная)	15

Физиология оборотней

Когда вы успешно меняете форму, ваш новый облик дает вам необычайно прочную шкуру. Ваш КДстановиться равным 10 + модификатор Телосложения + модификатор Ловкости + ваше временное увеличение КД. В Животной форме вы не можете носить никакие доспехи. Если вы одеты в броню во вре-

Урон от естественного оружия и бонус к характеристикам

Общий уровень	Урон от Естественного оружия	—Temporary Stat Buffs— Сил	Лов	КД
5й-6й	1к12+1	+3	+1	+2
7й-10й	2к6+1	+3	+1	+2
11й-13й	2к8+2	+4	+2	+3
14й-17й	2к10+3	+4	+2	+3
18й-20й	2к12+3	+5	+3	+4

Если вы в Животной форме, то вы можете атаковать дважды, на 11 уровне вы можете атаковать трижды, на 18 уровне 4 раза. Вы должны быть в Животной форме, чтобы получить преимущества.

Первобытный инстинкт

Начиная со 2-го уровня ваши когти и клыки считаются магическим оружием. Вы научились различать друзей и врагов, находясь в Животной форме. Кроме того, ваша волчья сторона решила дать вам некоторые особенности не зависимо от вашей формы. Выберите одну из опций, предоставленных ниже:

•**Усиленное чутьё**. Вы получаете профилированность в навыках Анализа и Выживания, если они у вас уже были, то вы удваиваете бонус мастерства. У вас появляется преимущество на спасброски по Ловкости.

•**Тактика одинокого зверя**. Вы получаете +2 к броскам атаки ближнего боя и урона за каждого противника, если на расстоянии 5 футов рядом с вами нету союзников. У вас появляется преимущество на спасброски по Силе.

•**Менталитет стаи**. Вы получаете +2 к броскам атаки ближнего боя и урона за каждого союзника, если они находятся на расстоянии 5 футов от вас. У вас появляется преимущество на спасброски по Телосложению.

Ярость ранений

Со 2-го уровня ваши животные инстинкты стремятся к выживанию. Если во время сражения вас серьезно ранят, то у вас появлятся гораздо больше возможностей выжить чем раньше. Если ваши хиты равны или меньше 1/4 от вашего максимума хитов, то вы получаете премущества на броски атаки. Более того, если противник бьет вас с преимуществом, когда у вас 1/4 хитов или меньше, вы можете реакцией контратаковать и сделать одну атаку ближнего боя, без преимущества.

Дикое доминирование

До 3-го уровня вы меняли форму снова и снова, пережили множество лунных циклов, закалили собственную волю достаточно, чтобы взять частичный контроль над своей волчьей формой. Теперь вы можете добавлять свой модификатор Харизмы или Интелекта для спасбросков контроля формы. Вам наконец удалось научиться говорить на одном из языков, что вы знаете лучше всего, в Животной форме (желательно ваш родной), хотя он и звучит очень глубоко и чудовищно.

Вы до сих пор не можете произносить заклинания в форме волка и должны соблюдать все правила охоты. За все время пока вы были оборотнем вы научились извлекать пользу из своих способностей, даже не превращаясь в волка. Выберите одно из умений, описанных ниже:

•**Ужасающий взгляд и рык**. Как дополнительное действие, каждое существо находящиеся в пределах 30 футов от вас и знающее о вашем присутствии должно сделать спасбросок по Мудрости (Сл 10+ваш бонус мастерства+половина вашего уровня оборотня, округляется вверх, если вы в Животной форме; если нет, Сл 10+ваш бонус мастерства) или станет испуганным на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце своего хода, заканчивая эффект, если успешно пробросит. Вы можете использовать эту способность количество раз, равному вашему модификатору Телосложения (минимум 1).

•**Тихий шаг**. Вы можете попытаться скрыться бонусным действием, даже если находитесь в области тусклого освещения. У вас есть преимущество на броски Скрытности в местах похожих на природные зоны, таких как леса или пещеры, или безлюдных местах, по типу деревень или ночных городов. Вы можете использовать эту способность количество раз, равному вашему модификатору Ловкости (минимум 1).

Жестокий удар. Когда вы бьете большого, среднего и маленького противника, вы можете навязать ему спасбросок по Силе (Сл 8+бонус мастерства+ваш модификатор Силы). Если бросок успешен, то существо отбрасывается на 15 футов от вас. Если бросок провален, то существо обрасывается на 20 футов от вас и становиться оглушенным. Вы можете использовать эту способность количество раз, равному вашему модификатору Силы (минимум 1).

Животное мышление

Начиная с 4-го уровня вы становитесь единым со своим диким началом; хотя вы и не остановили бесконечную внутренюю борьбу, но научились жить и сражаться бок о бок с животным, живущим внутри вас. У вас появлятеся преимущество на спасброски по Мудрости, для контроля формы. По тем же причинам вы не можете быть напуганны из немагических источников. Вы без проблем помните всё, что было в Живот-

ной форме; тем не менее все остальные условия всё ещё приоритетны для вас. Выберите один из навыков, приведенных ниже:

•**Дикое отрицание**. Вы можете потратить половину вашей скорости, чтобы сбросить заклинание или негативный эффект, которые были использованы на вас. Для заклинаний вы делаете спасбросок по Мудрости. Сл 8 +уровень заклинания, которое было использованно на вас. Для других эффектов и статусов вы можете делать спасбросок по Силе, вместо тех бросков, что обычно нужны в тех или иных случаях.

•**Первичное осознание**. Вы получаете Слеповидение на 30 футов, а ваше пассивное восприятие увеличивается до 20, если было меньше. Когда вы в Животной форме вы можете делать Поиск без траты действия раз в ход и, если вы найдете скрытого противника, он не может использовать реакцию, а у вас есть преимущество на следующий бросок атаки.

•**Кровавая ярость.** Каждый раз когда вы раните опонента и это хорошо видно, вы получаете преимущество на броски атак. Когда вы в Животной форме и сражаетесь одновременно с 2 или более врагами, то, при убийстве одного из них, вы получаете дополнительную атаку на один ход.

Созыв стаи

На 5-ом уровне вас можно считать полностью повзрослевшим и состоявшимся оборотнем, который осознает свою силу и плату за неё. Когда вы превращаетесь, вам больше не требуется сырое мясо как пропитание, хотя вы и могли привыкнуть к нему за время становления оборотнем. У вас достаточно самообладания, чтобы не убивать своих врагов, а заражать их проклятием... или даром ликантропии, для последующего создания стаи. Чтобы заразить несогласного гуманоида вам нужно попасть по нему броском атаки, а ему предстоит сделать спасбросок по Телосложению (Сл 5+бонус мастерства+модификатор Ловкости или Силы). Согласному гуманоиду не нужно делать броски. Во время следующей полной луны он или она будет переживать своё первое превращение. Если вы готовы и находитесь достаточно близко в это время, то вы можете (если превращены в волка) встретиться с вашим потомством. Новорожденный не будет понимать ничего кроме насилия и правила "кто сильнее тот и прав". Урон, который вы наносите в этом бою, нелетальный: если вы победите, то получите власть над ликантропом, как вожак

его стаи. Если вы проиграете, то оборотень не будет считать себя вам обязанным в любом случае. Кроме того, он или она не сможет узнать вашу личность, в то время как вы сможете почувствовать его присутствие, даже без превращения. Он или она будет привязанны к вам и будут подчиняться командам, но их действия и желания выполнять приказы будут напрямую зависеть от вашего к ним отношения. Чем больше он или она преданы, то тем скорее они последуют за вами, даже без каких-либо обьяснений. Итак, ваши отношения со своим потомством могут быть очень дружелюбными или не очень дружелюбными, и несчастный оборотень может попытаться вновь сразится с вами за право управлять стаей, или просто сбежать. По мере того как ваша стая растет у вас появятся новые обязанности, требования и, если не выполнять их, ваша стая может обернуться против вас. Нет никаких ограничений на количество завербованных оборотней, но чем больше будет членов стаи, тем сложнее будет её контролировать.

Описанный процесс относится к игре персонажей с НПС. Персонаж должен соответствовать всем предпосылкам, чтобы взять этот престиж класс, иначе проклятие на него просто не подействует. Если все правила соблюдены, то в свою первую полную луну персонажу придется пережить трансформацию по тем же правилам. Когда вы в Животной форме и над головой полная или почти полная луна, то действием вы можете завыть и позвать свою стаю. Каждый оборотень на расстоянии 5 километров от вас слышащий этот зов постарается обратиться (Сл 25 для сопротивления) и прийти к вам.

Оборотень & мультиклассирование

Как престиж класс уровни оборотня доступны только через мультикласс. Все ваши способности вы получаете через Физиологию оборотней, такие как естественное оружие или прочная шкура, они не могут быть использованны без Животной формы. Вы сохраняете все бонусы от других классов с ограничениями, описанными в особенностях ликантропа. Ваша Животная форма не считается ежедневным друидским Диким превращением.

Причуды

Чтобы добавить больше живости персонажу вы можете бросить по этой таблице кубик и посмотреть что за причуды вам попадуться.

Причуды оборотней

к10	
1	У вас очень милая улыбка. Если присмотреться ваши зубы немного острее чем должны быть.
2	Вы можете есть асолютно всё, и вы голодны, почти всё время.
3	Вы помните самые кровавые моменты из своих ночных похождений.
4	Вы любите молодых, наивных и беззаботных девушек. Очень любите. Смертельно.
5	Вы не любите людные места. Ночью лучше: там меньше людей вокруг.
6	Ничего не делает вас более счастливым чем бег. Свободный и одинокий.
7	Ваш рацион ориентирован на сырое мясо. На кой хрен вам овощи?
8	Время не имеет значения. Терпеливое ожидание награждается добычей.
9	Ваши волосы и ворода растут слишком быстро и постоянно мешаются.
10	Густые лесистые холмы и скальные выступы идеальны для проживания. Идеальны.

Это что за зверь внутри?

Данное руководство написанно специально для оборотней-волков. В любом случае, если вы и ваш ГМ решите, то это может работать и для оборотней-медведей, тигров, крыс, кабанов и так далее. Используя приведенный ниже список, вы можете сделать персонажа с другими баффами стат и можете считать это другим видом оборотня. Вы можете попросить использовать естественное оружие оборотней-тигров и оборотней-крыс от Ловкости вместо Силы. Все остальные особенности и возможности применяются для разных оборотней-вариаций одинаково. Общий уровень персонажа повышает усиления как обычно, согласно Физиологии оборотня: общий уровень персонажа 11 дает +1 к характеристикам, а 18 +2.

Вариации оборотней	—Temporary Stat Buffs— Сил	Лов	КД
Вербер	+3	+0	+3
Вертигр	+2	+3	+1
Оборотень-гиена/шакал	+1	+3	+2
Крысак (веркрыса)	+1	+4	+1
Вервепрь	+2	+2	+2

Перевёл для вас Аран (Павел Акимов)

CREDITS

Photoshop, idea and design by /u/wardrow

Art by:
C. Rahr
D. Palumbo
V. Proce
F. Wohwinkel
A. Palumbo
E. Fortescue Buckdale
Izzabel
Gore Shiring
J. Rozalski
J. A. Engle
G. Staples
R. Yee

Thanks to the kinds folks of reddit, especially to/u/the_singular_anyone for inspiration and to /u/skybug for his photoshop guide!

Черты Ликантропа

Как только вы достигаете 4-го уровня в этом престиж-классе, то вы можете выбрать одну черту из предложенных, если отвечаете её требованиям. Опционально, с позволения вашего Мастера вы можете взять обычную черту из *Книги Игрока* или *Руководства Ксанатара* вместо одной из нижепредложенных.

Форма	Черта
Все	Обостренные чувства
Все	Улучшенное сопротивление
Медведь	Ужасающий зверь
Медведь	Медвежья защита
Медведь	Крепкость оборотня
Медведь	Медвежий рёв
Кабан	Ужасающий зверь
Кабан	Дикая опасность
Кабан	Свирепая устойчивость
Кабан	Крепкость оборотня
Крыса	Ночной Сталкер
Крыса	Животная стая
Крыса	Мастер ядов
Крыса	Мастер оружия
Тигр	Ужасающий зверь
Тигр	Прыжок кошки
Тигр	Охотник за добычей
Тигр	Ночной Сталкер
Волк	Ужасающий зверь
Волк	Рёв победы
Волк	Охотник за добычей
Волк	Тактика волка

Ужасающий зверь

Предпосылки: Проклятие ликантропии (исключая форму крысы)

Ваше могучее телосложение может навести ужас даже на самых могущественных врагов. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Харизма повышается на 1, с максимумом 20.
- Вы становитесь профилированным в умении Запугивания, если вы уже изучили это умение, то добавьте двойной бонус мастерства.
- Каждый раз как вы опускаете хиты существа до 0 или ниже, вы можете бонусным действием издать ужасающий рык. Каждый враг на расстоянии 15 футов должен сделать спасбросок по Мудрости (Сл 8 + двойной бонус мастерства) или будут испуганным до конца вашего следующего хода.

Прыжок кошки

Предпосылки: Форма тигра

Тигриная кровь, что течет по вашим венам, стала сильнее. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваши Сила и Ловкость повышаются на 1, с максимумом 20.
- Ваша дистанция прыжка увеличена в два раза.
- Вы получаете половинный урон от падения.

Дикая опасность

Предпосылки: Форма кабана

Вам нравится терроризировать врагов и давить их своей силой. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Харизма повышается на 1, с максимумом 20.
- Когда вы попадаете во врага, который сражается оружием ближнего боя, то можете дополнительным действием вызвать противника на бой один на один. Цель делает спасбросок Мудрости (Сл 8 + двойной бонус мастерства), если бросок неудачный, то цель имеет помеху на все броски атаки, которые не направленны на вас.

Свирепая устойчивость

Предпосылки: Форма кабана

Ваша сверхестественная устойчивость позволяет вам стоять там, где другие не могут. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Сила или Телосложение повышаются на 1, с максимумом 20.
- Вы остаётесь в сознание, когда преодолеваете отметку в 0 хитов. Спасброски от смерти делаются как обычно.
- Если вы за весь раунд не получили урона, а у вас 0 хитов, то вы лечитесь на 1 хит.

Рёв победы

Предпосылки: Форма волка

Ваш рёв ведет вас к быстрой победе. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваше Телосложение или Харизма повышаются на 1, с максимумом 20.
- Один раз в каждый ваш ход, когда вы атакуете существо, которое вами испуганно, то вы наносите максимальный урон костей.

Охотник за добычей

Предпосылки: Форма волка или тигра

Вы посвятили себя охоте, и у вас есть талант для охоты на свою любимую добычу.

- Ваш Интелект или Мудрость повышается на 1, с макимумом 20.
- Выберите вашу добычу из абберацийй, зверей, необожителей, фей, исчадий или двух типов гуманоидов.
- У вас есть преимущество на броски Мудрости (Выживание) для выслеживания вашей добычи, и на броски Интелекта, для получения информации о вашей цели.
- У вас есть преимущество на броски Инициативы, если вы видите вашу добычу.

Обостренные чувства

Предпосылки: Проклятие ликантропии

Ваша животная часть отточила ваши чувства до максимума. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Мудрость повышается на 1, с максимумом 20.
- У вас есть преимущество на броски Мудрости (Внимательность), основанные на слухе или обонянии.

Тактика волка

Предпосылки: Форма волка

Как и любой волк, вы ищите любое преимущество для своей стаи во время охоты. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Сила или Ловкость повышается на 1, с максимумом 20.
- Когда вы попадаете атакой, вы можете использовать свое бонусное действие, чтобы заставить свою цель, размером большой или меньше, сделать спасбросок по Силе (Сл 8 + двойной бонус мастерства) или она будет сбита с ног.

Улучшенное сопротивление

Предпосылки: Проклятие ликантропии

У вас развилось, обычное для ликантропа, улучшенное сопротивление против оружия. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваше Телосложение повышается на 1, с максимумом 20.
- Когда вы получаете урон от атак, то можете использовать вашу реакцию для получения сопротивления тупому, колющему и режущему урону от не серебрянного и не магического оружия, до конца вашего следующего хода.

Ночной Сталкер

Предпосылки: Форма тигра или крысы

Вы стали едины с темнотой, и вы можете преследовать свою добычу совершенно не заметно. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Ловкость повышается на 1, с максимумом 20.
- У вас есть преимущество на проверки Скрытности для того, чтобы спрятаться от врага, которого вы видите.

Животная стая

Предпосылки: Форма волка или крысы

- Ваша Мудрость или Харизма повышается на 1, с максимумом 20.
- Ваша базовая скорость повышается на 5 футов.
- Бонусным действием вы можете позволить любому союзнику, в пределах 30 футов, пройти своё полное движение.

Мастер ядов

Предпосылки: Форма крысы

Яд в вашей крови так хорошо усвоился, что вы можете с его помощью создавать просто наисмертельнейшие яды. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваш Интелект повышается на 1, с максимумом 20.
- Для использования набора Ядовара вы добавляете двойной бонус мастерства.
- Враги, отравленные вами, получают 2к6 ядовитого урона в начале хода.

Медвежья защита

Предпосылки: Форма медведя

Вам нравится сражаться с более слабыми существами и стоять на их пути. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Харизма повышается на 1, с максимумом 20.
- Вы выучиваете один язык на свой выбор.
- Когда на союзника, в пределах 5 футов, совершается атака, вы можете реакцией поменятся с ним местами и принять атаку на себя.

Крепкость оборотня

Предпосылки: Форма медведя или кабана

Ваша толстая кожа может блокировать даже самые сильные удары. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваше Телосложение повышается на 1, с максимумом 20.
- В естественной форме ваш КД без брони считается как 14 + ваш модификатор Телосложения.

Мастер оружия

Предпосылки: Форма крысы

Вы обнаруживаете в себе врожденный талант для использования легкого и быстрого оружия. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Ловкость повышается на 1, с максимумом 20.
- Вы научились обращаться с ручными арбалетами и рапирами.
- Вы получаете +1 к броскам атаки и урона от ручных арбалетов и рапир.

Медвежий рёв

Предпосылки: Форма медведя

Дикий медведь внутри вас позволяет вам издавать громогласный рёв. Вы получаете следующие улучшения:

- Ваша Сила или Телосложение повышается на 1, с максимумом 20.
- Вы можете использовать действие, чтобы выдавать громогласный рёв, который слышан на расстоянии 1 мили. Рёв призывает всех медведей на помощь в этом радиусе.

Перевёл для вас Аран (Павел Акимов)